

Die Säulen der Erde

EIN ENDE MIT STRECKEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Daedalic Entertainment** Termin: **15.8.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)**



Der Bau der Kathedrale steht selbstredend auch in Daedalics Roman-Adaption von Die Säulen der Erde im Mittelpunkt.

Weg vom klassischen Adventure, hin zur interaktiven Erzählung. Die Säulen der Erde sind auf Geschichten gebaut.

Von Manuel Fritsch

Das Point&Click-Adventure orientiert sich eng am gleichnamigen Erfolgsroman von Ken Follet von 1989 und packt dessen umfangreiche Geschichte in drei Episoden, die über je sieben Kapitel eine Spielzeit von rund zwölf bis 15 Stunden bieten. Nach unserem Test der ersten Episode im November 2017 liefern wir nun die Wertung und unser Fazit der Roman-Adaption nach.

Im Mittelpunkt der Handlung steht der Baumeister Tom Builder und die Ereignisse rund um die Errichtung einer Kathedrale im fiktiven Kingsbridge im England des 12. Jahrhunderts. Wir steuern drei Personen aus Toms Umfeld: Jack, Aliena und Philip. Jack ist ein ehemaliger Outsider, der im Laufe der Geschichte zu Toms Ziehsohn wird. Aliena ist eine Adelige, die nach dem Verrat ihres

Vaters am König aus der Stadt vertrieben wird und sich nun als Wollhändlerin verdingt, und bei Philip handelt es sich um einen Ordensbruder, der als Prior von Kingsbridge den Bau der Kathedrale in Auftrag gibt.

Mehr Hörspiel als Adventure

Welche der drei Figuren wir jeweils steuern, entscheidet die mit Rückblenden und Zeitsprüngen arbeitende Erzählform. Wie auch das Buch umfasst die Story einen Zeitraum von über 50 Jahren – so spielen wir Jack mal als 12-jährigen, mal als jungen Steinmetz in der Lehre und auch als alten Mann.

Wie in einem klassischen Point&Click-Adventure bewegen wir die Figur per Mausklick und lassen sie mit der Umgebung interagieren. Ein Rechtsklick sorgt dafür, dass der Charakter Dinge betrachtet und dabei über sie nachdenkt. Wer das Spiel lieber auf dem Sofa genießen möchte, freut sich über die gelungene Gamepad-Steuerung, mit der sich die Figuren direkt per Analogstick bewegen lassen. Die eingebaute Hilfe sorgt in beiden

Steuerungsarten auf Knopfdruck dafür, dass interaktive Objekte sichtbar hervorgehoben werden. Außerdem finden die Figuren Hinweise in Form von symbolisierten Schriftrollen, die wir wie Gegenstände mit anderen Personen benutzen können, um ein Gespräch zu beginnen. Genreliebhaber sollten sich darauf einstellen, dass zwar die gesamte Aufmachung und Handhabung des Spiels »Adventure« ruft, es aber keine klassischen Rätsel gibt. Der Reiz liegt nicht im Lösen von Puzzles, sondern im Erleben der Entwicklung der Charaktere.

Konstant ansteigende Dramatik

Bis Neulinge mit der Vielzahl an Figuren warm werden und das anfangs schleppende Erzähltempo in Fahrt kommt, vergehen allerdings mehrere Stunden. Das Tempo und die Dramatik ziehen bis zum Ende der dritten Episode jedoch konstant an und können für die zähe erste Episode zumindest teilweise entschädigen. Insgesamt betrachtet bleibt das Spiel aber dennoch über weite Strecken



Manuel Fritsch
@manuspielt



Das realistische Setting von Ken Follets Roman Die Säulen der Erde im England des 12. Jahrhunderts mit Kriegen und Intrigen hat mich schon immer sehr gereizt. Als bekennender Liebhaber von storygetriebenen Spielen bin ich damit wohl die perfekte Zielgruppe für Daedalics Adaption des historischen Romans. Komplette überzeugt hat mich das Spiel dann aber schlussendlich nicht, was vor allem am langatmigen Start liegt, der mich viel zu wenig abholt und mehrere Stunden benötigt, bis ich ab der Mitte der zweiten Episode erstmals so etwas wie eine Bindung zu den Figuren spüre. Zwar zieht die Spannung gegen Ende deutlich an, aber so schön die handgezeichneten Charaktere und Hintergründe auch sein mögen: Das Medium kann so viel mehr, als nur ein interaktives Hörspiel mit Standbildern zu sein.

langatmig und lässt sich eher als bebildertes Hörspiel begreifen. Die Vorteile des interaktiven Mediums nutzen die drei Episoden von Die Säulen der Erde nur begrenzt.

Stimmungsvoll umgesetzt sind das über Dialoge realisierte Handeln und Feilschen mit den Marktmenschen sowie optionale Nebenaufgaben, die nicht relevant sind, aber mit Achievements und charmanter Situation belohnt werden. Das universell eingesetzte und bereits aus der ersten Episode bekannte Minispiel (»Klicke im richtigen Moment auf den grünen Balken«) macht weiterhin keinen Spaß und wirkt wie ein Fremdkörper in der Narration. Positiv wirkt sich dagegen der Zeitdruck bei einigen Dialogen aus und die Möglichkeit, die Charaktere unterschiedliche Entscheidungen treffen zu lassen. Für Kenner der Romanvorlage gibt es auf diese Weise einige optionale, wenn auch marginale Abweichungen vom



Aliena muss als Wollhändlerin ihr Geld verdienen und lernt so Jack und Tom Builder kennen.

Buch, die sich in der dritten Episode besonders bemerkbar machen. Storypfade, die wir in den vorherigen beiden Episoden eingeschlagen haben, haben spürbare Konsequenzen und fallen für einige der Nebencharaktere nicht immer rosig aus. Zwar können wir durch Aktionen auch Hauptcharaktere sterben lassen, allerdings lädt das Spiel daraufhin den letzten Speicherpunkt neu.

Statisch, aber schön

Der Illustrationsstil und die audiovisuelle Umsetzung sind ganz klar das Highlight. Alle Figuren sind handgezeichnet und animiert und agieren vor abwechslungsreichen Hintergrundgrafiken, die mit vielen Details punkten. Daedalic ist es gelungen, auch ernste Themen wie Verlust, die oft raue Brutalität und das Leid der Figuren grafisch gut einzufangen und ihnen Persönlichkeit zu verleihen. Allerdings wurde für unseren Geschmack zu stark an den Animationsphasen gespart. Die oft mehrere Minuten andauernden Gespräche sind extrem statisch und wirken dadurch steif und unnatürlich. Meist bewegt sich bis auf ein paar Münder, Hände oder Flammen am Lagerfeuer fast nichts auf dem Bildschirm. Noch dazu fehlt bei der ansonsten hochprofessionellen deutschen

Vertonung die Lippsynchronität. Das fällt besonders deshalb störend auf, weil man sich einen Großteil der Spieldauer in Gesprächssituationen befindet.

Trotz der Kritik können wir Die Säulen der Erde vor allem Fans der Buchvorlage empfehlen, die ihre Lieblingscharaktere in Schlüsselszenen anders als im Original agieren lassen wollen. Das langsame Erzähltempo und der nicht vorhandene Schwierigkeitsgrad machen die Roman-Adaption besonders für Einsteiger interessant. ★

SÄULEN DER ERDE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / Athlon 64 X2 4600
Geforce GTX 200 / Radeon HD 6670
4 GB RAM, 14 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 2100T / FX 4100
Geforce GTX 500 / AMD R7 200
4 GB RAM, 14 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- handgezeichnete Grafik
- sehr gute (deutsche) Vertonung
- stimmungsvolle Musikantermalung
- statische Dialogszenen mit wenig Animationen
- Sprachausgabe nicht lippsynchron

SPIELDESIGN



- Dialog-Entscheidungen auf Zeit
- Taten haben Konsequenzen
- wenig Interaktion, viel Dialog
- langweiliges, nerviges Minispiel
- keinerlei Rätsel

BALANCE



- durchgehend einsteigerfreundlich
- keine Sackgassen möglich
- NPCs geben Hinweise und helfen
- Charaktere können sterben
- zu keiner Zeit fordernd, gleichbleibend leicht

ATMOSPHÄRE / STORY



- glaubwürdige Mittelalterwelt ohne Fantasy
- ansteigende Spannungskurve
- facettenreiche Nebenfiguren
- miteinander verwobene Erzählstränge
- zäher, langatmiger Einstieg

UMFANG



- drei Episoden à sieben Kapitel
- 16 Stunden Spielzeit
- drei spielbare Charaktere
- charmanter Nebenaufgaben
- Wiederspielwert durch optionale Abweichungen vom Buch

FAZIT

Atmosphärische Roman-Adaption als interaktive Visual Novel. Insgesamt etwas zu langatmig und statisch mit wenig spielerischer Abwechslung.



In der zweiten Episode gibt es einen Zeitsprung von fünf Jahren. Jack (Mitte) ist fast erwachsen.